

Rezension: Thorsten Quandt, Sonja Kröger (2014): Multiplayer: the Social Aspects of Digital Gaming

Hawlitschek, Anja

Veröffentlichungsversion / Published Version
Rezension / review

Zur Verfügung gestellt in Kooperation mit / provided in cooperation with:
Verlag Barbara Budrich

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Hawlitschek, A. (2014). Rezension: Thorsten Quandt, Sonja Kröger (2014): Multiplayer: the Social Aspects of Digital Gaming. [Rezension des Buches *Multiplayer: the social aspects of digital gaming*, hrsg. von T. Quandt, & S. Kröger]. *Diskurs Kindheits- und Jugendforschung / Discourse. Journal of Childhood and Adolescence Research*, 9(3), 393-394.
<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-409793>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer CC BY-SA Lizenz (Namensnennung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen) zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu den CC-Lizenzen finden Sie hier:
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>

Terms of use:

This document is made available under a CC BY-SA Licence (Attribution-ShareAlike). For more information see:
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>

Thorsten Quandt, Sonja Kröger (2014): Multiplayer: The Social Aspects of Digital Gaming

Rezension von *Anja Hawlitschek*

Multiplayer-Spiele erfreuen sich nicht nur bei Spielenden aus aller Welt großer Beliebtheit, auch die Wissenschaft untersucht das Phänomen seit über einem Jahrzehnt. Dennoch lassen sich noch eine Reihe von Forschungslücken konstatieren. Mit dem Herausgeberband „Multiplayer: The Social Aspects of Digital Gaming“ liegt nun eine Publikation vor, die neueste Forschungserkenntnisse und -diskurse zur sozialen Interaktion in Multiplayer-Spielen thematisiert.

Das Buch ist in fünf thematische Teile untergliedert. Der erste Teil hat einführenden Charakter. Einer Einleitung durch die Herausgeber/-innen folgen eine Reflektion über den Gebrauch und Missbrauch von *Bartles* Spielertypologie (*Bartle*) und ein vergleichender Überblick über Ergebnisse quantitativer Umfragen zur Nutzung digitaler Spiele in vier Ländern (*Quandt* u.a.). Der zweite Teil beschäftigt sich mit sozialen Strukturen in Spielumgebungen. Nach einer Darstellung der Vor- und Nachteile von In-Situ-Experimenten am Beispiel einer Studie zum Einfluss der Attraktivität von Avataren auf das soziale Handeln (*Valtin* u.a.) werden Ergebnisse einer Gender-Studie zur Relevanz sozialer Interaktion als Motivation für das Spielen beschrieben (*Vermeulen/Van Looy*). Die soziale Interaktion mit Non-Player-Charakter (NPCs) aus einer Game-Design-Perspektive (*Schumann*) und eine Analyse des Verhaltens von NPCs vor dem Hintergrund der Frage nach deren Glaubwürdigkeit als soziale Agenten (*Johansson* u.a.) vertiefen die Themenstellung. Teil 3 fokussiert auf die sozialen Erfahrungen der Spieler. Einer Auseinandersetzung mit der Beziehung zwischen sozialer Kompetenz und Online-Gaming (*Kowert/Oldmeadow*) folgt, anknüpfend an die Ergebnisse einer quantitativen Umfrage, eine Charakterisierung von Online-Game-Plattformen als potentielle „third places“ sozialer Kommunikation (*Wimmer*). Untersuchungen zur Wirkung von „phasing“ auf das Spielerleben (*Mortensen*) sowie von Design-Strategien zur Anregung und Steuerung sozialer Interaktionen (*Zagalo/Gonçalves*) schließen den dritten Teil ab. Teil 4 erweitert die Perspektive der sozialen Interaktionen über die digitale Kommunikation hinaus auf die Face-to-Face-Kommunikation beim gemeinsamen Spielen vor Ort. Nach einem Überblick über den

Thorsten Quandt, Sonja Köger (2014): Multiplayer: The Social Aspects of Digital Gaming. – London/New York: Routledge, 252 Seiten, ISBN: 978-0-415-82886-4.

Stand der Forschung (*Kröger/Quandt*) werden die Ergebnisse einer qualitativen Studie zur Einbindung von Multiplayer-Spielen in den familiären Alltag dargestellt (*Eklund*). Ein Ansatz zur Messung und Analyse sozialer Interaktionen beim gemeinsamen Spielen (*Bromley* u.a.) und eine Analyse der vielschichtigen Kommunikation auf LAN-Partys (*Ackermann*) runden diesen Teil des Buches ab. Teil 5 wendet sich den in der öffentlichen Wahrnehmung besonders präsenten Problembereichen Computerspielsucht sowie Aggressivität zu. Ein Überblick über Studien und Forschungsdesiderata (*Griffiths*), eine qualitative Studie zu Mustern der Spielnutzung bei sogenannten Extremspielern (*Domahidi/Quandt*) und eine quantitative Untersuchung der moderierenden Wirkung von Freundschaftsqualität auf den Zusammenhang zwischen Spielsucht und dem psychisch-sozialen Wohlbefinden (*van Rooij* u.a.) geben einen Einblick in ersteren Problembereich. Es folgt eine Auseinandersetzung mit theoretischen und empirischen Defiziten vorhandener Studien zu Multiplayer-Spielen und Aggressivität (*Elson/Breuer*). Abschließend werden Ergebnisse zum Zusammenhang zwischen der Identifikation mit dem eigenen Avatar und dem pathologischen Spielen beschrieben (*van Looy/Courtois/de Vocht*).

Dieser kurze Überblick über den Inhalt illustriert die Fülle an inhaltlichen Perspektiven und Zugängen, die das Buch eröffnet. Dabei werden nicht nur in der Wissenschaft besonders verbreitete Perspektiven reflektiert, sondern auch neue Themenfelder und Herangehensweisen thematisiert, z.B. die Besonderheiten des gemeinsamen Spielens vor Ort. Die Artikel haben in der Mehrzahl einen hohen wissenschaftlichen Anspruch. Die Autor/-innen zeigen sich äußerst sensibel gegenüber methodologischen Problemen, die die Deutung und Reichweite von Ergebnissen beeinflussen. Die Vielzahl an methodischen Ansätzen ist dabei sehr bereichernd.

Schwächen des Buches zeigen sich in der Rahmung der Beiträge und Themengebiete. Mitunter fehlt ein roter Faden, der die einzelnen Beiträge verbindet. Hierzu hätte ein umfangreicherer Einleitungsteil sowie eine zusammenfassende Einordnung und Bewertung der Erkenntnisse als Abschluss des Buches beitragen können.

Natürlich sind bei der Konzeption eines solchen Buches Schwerpunktsetzungen unvermeidbar. Zur inhaltlichen Abrundung wäre dennoch auch ein stärkerer Fokus auf Chancen des Social Gamings wünschenswert. Insbesondere der Bereich des kooperativen Lernens in und mit Multiplayer-Spielen wird fast vollständig ausgeblendet. Die Förderung kommunikativer und kooperativer Fähigkeiten und die Möglichkeit Fachwissen gemeinsam zu erarbeiten, sind nur einige der Chancen, welche Multiplayer-Spiele bieten (vgl. *Voulgari/Komis/Sampson* 2014).

Die Stärke des Buches liegt in der empirisch-theoretischen Multiperspektivität. Forschungslücken werden aufgedeckt und durch die Ergebnisse neuester Studien zugleich teilweise geschlossen. Herausforderungen theoretischer und methodischer Art werden herausgearbeitet. Das Buch bietet einen grundlegenden und überaus lesenswerten Einblick in unterschiedlichste Forschungsbereiche zu Multiplayer-Spielen. Es eignet sich aufgrund der nicht immer leicht zugänglichen Schreibweise jedoch weniger für Einsteiger/-innen, sondern vielmehr zur vertiefenden wissenschaftlichen Lektüre.

Literatur

Voulgari, I./Komis, V./Sampson, D. G. (2014): Learning Outcomes and Processes in Massively Multiplayer Online Games: Exploring the Perceptions of Players. *Educational Technology Research and Development*, 62, pp. 245-270.